

Sciences et jeu – Sciences du jeu

Par **Gilles BROUGÈRE**

Professeur de sciences de l'éducation à l'Université
Paris 13 - Sorbonne Paris Cité

En conférence le 31 janvier

Les sciences du jeu

« Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. À ce titre, les sciences du Jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques »¹.

C'est ainsi qu'Henriot définissait, en 1989, un programme développé depuis, destiné à mieux comprendre le jeu, et pas seulement les jeux. Nous l'avons présenté dans un article introductif du premier numéro de la revue *Sciences du jeu*². Le contexte dans lequel s'est développée cette notion s'appuie sur deux aspects : un intérêt pour le jeu (et pas seulement les jeux comme des construits, des dispositifs), la nécessité de considérer que le jeu est un phénomène total qui implique une contribution de différentes approches pour être saisi. Il y a des sciences du jeu comme des sciences de l'éducation, des sciences juridiques ou des sciences de l'information et de la communication. Le pluriel est ici essentiel, fuyant toute idée d'une science du jeu (ou ludologie comme certains aiment l'appeler), comme si un objet, qui plus est aussi fuyant et difficile à cerner que le jeu, avait comme effet de construire une discipline, ce qui ouvrirait la voie à une prolifération absurde. Cette vision unificatrice est plutôt le contraire d'une approche scientifique ; c'est particulièrement vrai si l'on regarde ce qu'il en est du jeu, à savoir non pas une réalité précise, mais un faisceau de comportements, pratiques, dispositifs réunis sous un vocable unique (ou non selon les langues), aux frontières vagues. On ne peut faire une science d'un objet aussi peu précis et largement lié, comme Henriot (1989) l'a montré, à l'usage du langage. Nous faisons nôtre la remarque de Wittgenstein (2004) en l'étendant au-delà de la sphère à laquelle le philosophe l'appliquait quand il évoquait l'idée qu'il n'y avait rien de commun entre les différents jeux, mais plutôt un air de famille. On ne peut donc considérer qu'il

y ait une essence, quelque chose de commun aux différents jeux qui pourrait fonder une science du jeu. Cela renvoie plutôt à des jeux de langage, à une pragmatique langagière, une façon de dénommer les choses à partir de ressemblances perçues (plus qu'analysées scientifiquement).

Le jeu

Il y a donc tout au plus une unité linguistique (qui varie selon les langues), ce qui implique de multiples approches dont l'une consiste en l'analyse des usages du langage, c'est-à-dire comprendre comment des pratiques aussi diverses peuvent être dénommées jeu. Qu'est-ce qui fait que l'on parle de jeu ? Il nous a semblé que deux éléments conduisaient à considérer des pratiques, des comportements ou des situations comme des jeux : le second degré (ou la modalisation définissant un cadre spécifique pour reprendre le terme de Goffman, 1991), le fait qu'il s'agisse de quelque chose qui n'est pas tout à fait vrai, de l'ordre du fictif ou du faire semblant (simulation) ; la décision : le jeu est un univers construit pour que les décisions des joueurs puissent produire des effets, d'où les règles ou mécanismes de prise des décisions. De cela résulte une certaine frivolité ou minimisation des conséquences et une incertitude quant au résultat, sans laquelle le jeu n'en serait plus un.

La présence de ces éléments dans une situation, un comportement (*play*) ou un dispositif (*game*) conduit à parler de jeu y compris quand tous ne sont pas présents. Une partie des métaphorisations (comme la théorie mathématique des jeux) est plutôt du côté de la décision (quitte à parler de jeu pour des situations réelles qui n'ont rien de fictionnel), une autre du côté du faire semblant (y compris quand la décision disparaît de la pratique considérée comme ludique).

Est visée par le terme une multitude de pratiques et de comportements dont certains peuvent s'éloigner de la présence de cet ensemble de critères qui ne donne pas une définition, mais la logique sous-jacente à la dénomination. Il ne peut y avoir une science pour étudier la diversité de ce qui est dénommé jeu, mais une pluralité de sciences définissant leur objet précis dans cette pluralité. En conséquence, il faut se méfier de toute assertion générale du type « le jeu est... » et, plus encore, « le jeu a pour effet... » ou « la raison du jeu... ». Cette dernière question a beaucoup retenu les auteurs, en particulier les psychologues, qui, depuis un peu plus d'un

¹ Henriot, 1989, p. 158.

² Brougère, 2013.

siècle, cherchent dans une vision finaliste à déterminer pourquoi l'on joue, comme si l'on pouvait trouver une raison à un ensemble d'activités diverses dont l'unité est sans doute largement linguistique.

Par ailleurs, diviser entre *game* (dispositif) et *play* (attitude) est certes intéressant mais ne résout pas le problème. L'avantage du mot français, que soulignait justement Jacques Henriot, renvoie à l'idée que l'on ne peut penser l'un sans l'autre, que l'on fasse du *game* une réification du *play*, c'est-à-dire que derrière un dispositif il y a l'agrégation de pratiques, ou que l'on considère que le *game* n'a de sens que s'il permet un *play*, qu'on ne peut le comprendre que s'il est joué, ce qui est particulièrement vrai d'un jeu vidéo que l'on ne peut saisir qu'à travers les actions des joueurs.

Jeu et situation

Si l'on considère ce que devraient être ces sciences du jeu, elles doivent prendre en compte la diversité du jeu et éviter les généralisations.

On ne peut donc considérer comme une propriété du jeu en général ce qui a été perçu sur telle ou telle situation de jeu. Ainsi en est-il des effets éducatifs du jeu, souvent réservés au jeu des enfants, ce qui pose la question du sens du jeu des adultes pour ces auteurs. En fait, derrière cette vision se cache une caractéristique qui s'applique à toute pratique, sous le nom d'apprentissage informel³, à savoir que l'on apprend dans le cadre de situations qui ne sont pas conçues pour cela. C'est vrai du jeu comme d'autres pratiques. De plus, l'apprentissage est avant tout l'apprentissage de la pratique elle-même. En jouant, on apprend d'abord à jouer et en jouant à tel jeu, on apprend à jouer ce jeu (un jeu vidéo, les échecs ou tout autre jeu). Et, sans doute, apprend-on autre chose, ce qui est plus difficile à documenter, ce qui ne relève pas du jeu en général mais des conditions dans lesquelles chacun joue, ce qu'apporte spécifiquement tel jeu à tel joueur.

À moins que l'on considère le jeu avec des dispositifs qui ont intégré une dimension éducative, tels certains *serious games*. On trouve alors des effets relatifs au dispositif, reste à

savoir si la pratique relève du jeu ou de l'utilisation d'un dispositif ludique, ou qui ressemble au jeu, dans un contexte qui peut ne plus être un jeu faute de présence d'une attitude ludique.

Il convient donc d'étudier le jeu en situation, en considérant qu'il est une construction sociale liée au contexte (y compris, comme nous l'avons vu, langagier).

Il dépend du dispositif, du contexte et de l'attitude de la personne qui joue. Ce que l'on appelle jeu prend des formes différentes. Les parents qui jouent aux petits chevaux avec leur jeune enfant jouent-ils ou font-ils jouer l'enfant sans jouer eux-mêmes ? Il n'y a pas de réponse générale, cela dépend de la situation. Le tricheur joue-t-il ou se joue-t-il des autres joueurs sans jouer lui-même ? Il n'y a pas de réponse généralisable, d'autant plus que le jeu est fragile et que sa frontière avec d'autres situations non-ludiques est poreuse. Si le jeu est affaire de cadre, il est possible que l'un sorte du cadre, qu'un autre y entre.

Il importe donc de développer une approche du jeu qui articule dispositifs et pratiques dans une vision synergique, de refuser l'autonomie de *game studies*, mais tout autant une étude du *play* qui ne prendrait pas en considération les dispositifs et toute la culture ludique inscrite dans les objets qui sont autant de ressources pour le jeu. Les sciences du jeu dans leur pluralité permettent de prendre en compte cette diversité, ce dont essaie de témoigner la revue éponyme depuis 2013⁴. ■

Références bibliographiques

- Brougère G., *Jouer/apprendre*, Paris, éd. Economica, 2005.
- Brougère G., « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu* n° 1 : <http://sdj.revues.org/202>, 2013.
- Goffman E., *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991.
- Henriot J., *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, éd. José Corti, 1989.
- Wittgenstein, L., *Recherches philosophiques*, Paris, éd. Gallimard, 2004.

³ Brougère, 2005.

⁴ Il s'agit de la revue *Sciences du jeu* consultable à l'adresse <https://sdj.revues.org>.